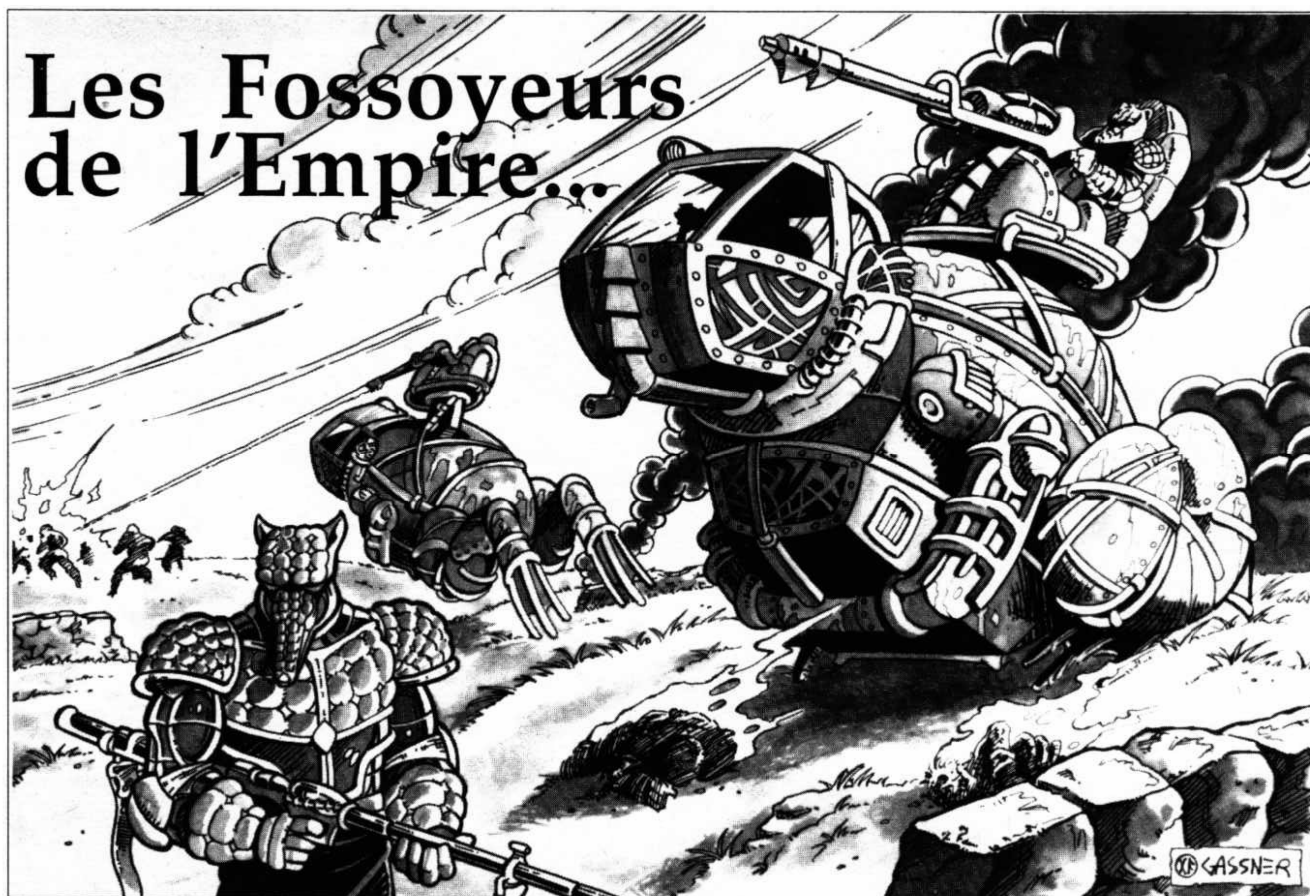


L'ordre du Chat

Les Don Quichotte de l'Empire



Devise : « Par des chemins étranges… »

Drapeau : Silhouette de chat assis, blanche sur champ bleu clair
Fonction : Ordre guerrier

Historique : aucun évènement notable au cours de ses 500 ans d'existence. L'ordre du chat a toujours conservé la même forme et les mêmes statuts. Il sert de force d'appoint lors des campagnes de Scandie, de Kamarg, de Germanie et d' Europe Centrale. Il demeure fidèle à Huon, jusqu'à ce qu'il soit balayé par les Chiens lors de la bataille du Pont d'Argent. Les rares survivants abandonnent le masque. Beaucoup d'entre eux se feront chevaliers errants.

Connétable : Le Duc Vendel est un homme jeune, qui domine l'ordre depuis une dizaine d'années. Il a succédé à son père mort dans un « accident de chasse » en même que son frère aîné l'héritier présomptif). Il bénéficie de la faveur du Roi-Empereur depuis l'éviction politique des Renards à laquelle il aurait participé dans des circonstances troubles. Sa Grâce est un personnage élégant, raffiné, sympathique et assez ouvert. Il lui arrive même de recevoir des érudits étrangers. En dehors des objets d'art, sa principale passion semble être l'invention de nouvelles tortures. Vendel meurt lors des combats sur le Pont d'Argent.

Temple : Comme beaucoup de Temples, celui du Chat a la forme de l'animal totem. Il se dresse à la Porte de la Mer. L'immense tête de Chat aux yeux embrasés est le premier spectacle de Londra que verra un « touriste » arrivant du continent. A propos de ces yeux, on ignore ce qui les fait briller. Apparemment, ce ne sont que des blocs massifs de cristal. La légende affirme que tant qu'ils brûleront, l'Empire sera en sécurité. A son arrivée à Londra, lors de la guerre civile, la première chose que fit Promp fut de les faire jeter à bas… Il semble qu'il existerait dans les sous-sols du Temple un endroit nommé « la cave aux chansons », où Vendel expérimentait ses nouveaux supplices… Non loin du Temple, se trouve l'immense amphithéâtre utilisé lors des réunions.

Recrutement : l'Ordre est réservé aux Granbretons. A la mort d'un chat, les Anciens de l'Ordre entreprennent la tournée des crèches. Tous les enfants sont invités à reconnaître certains objets ayant appartenu au mort, perdus au milieu d'objets identiques. Le vainqueur de cette épreuve est considéré comme destiné, de toute éternité, à remplacer le disparu. Il reçoit alors une formation guerrière

poussée, et on lui inculque les idéaux de l'ordre.

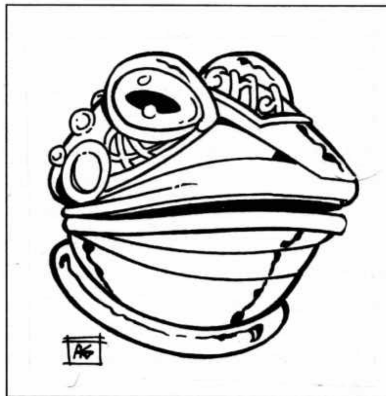
Organisation : Elle est double. La majorité de l'ordre forme les forces de « police » de l'empire. Les autres Chats se déplacent seul, et servent l'Empire comme ils l'entendent. Certains s'établissent dans le quartier des Sans Masques et y font régner un semblant de discipline, d'autres sillonnent les Marches de l'Empire (notamment le Yel et la Scotia). Mais la plupart errent à l'aventure sur les routes de l'Europe. Ils y vivent selon leur fantaisie, se faisant messagers ou mercenaires, ou pour un temps protecteurs d'une terre abandonnée. Seule obligation pour ceux-ci : revenir tous les deux ans à Londra pour assister à la Réunion. C'est une fête gigantesque, qui peut durer des semaines. Chacun des Chats y raconte ses exploits et se voit récompensé ou puni par le Duc. En dehors de l'or et des charges dans l'entourage de Vendel, la récompense la plus courante est l'attribution d'un grade. En effet, en période de guerre, l'Ordre devient une machinerie militaire habituelle avec une hiérarchie allant de Chaton à Vétéran. Les grades sont distribués libéralement. En fait, lors de la mobilisation, on a trouvé plus d'officiers que d'hommes de troupe parmi ces Chats errants…

Comportement : les Chats sont de parfaits individualistes. Ils peuvent rester des mois sans adresser la parole à personne. Beaucoup se réfugient dans le mysticisme, que ce soit le culte de l'Empereur, la religion « classique » de la Granbretanne, ou une foi exotique découverte au cours de leurs voyages. Tout en étant loyaux à Huon, ils obéissent rarement aux « normes officielles ». Ceux qui voyagent en Europe se conduisent très souvent en chevaliers errants, accréditant l'idée que les Granbretons sont « bizarres, mais corrects ». On enregistre parfois des défections, quand ils décident de refaire leur vie chez les « barbares ». Les absents sont considérés comme morts après avec manqué deux Assemblées consécutives.
Isolément, ce sont des combattants redoutables. Leurs armures sont souvent plus élégantes et travaillées que celles des autres Ordres ; tout simplement parce qu'ils peuvent les faire exécuter par des forgerons du Continent. Le masque des officiers de très haut rang a en guise d'yeux des morceaux de Cristal du Temple, qui leur confèrent une parfaite vision nocturne.
Mais en groupe, ils ont une faiblesse : un manque complet de discipline. Chaque homme suit les instructions à son idée, quitte à les « interpréter » très largement (« vous avez dit de prendre le village ? Oui, mais j'ai estimé que la colline était stratégiquement plus importante »).

Relations avec les autres Ordres : Exécrables avec les Chiens. Mauvaises avec les autres ordres guerriers, qui estiment que la guerre n'est pas l'affaire de « dilettantes dégénérés ». Tièdes avec les Renards : ils ont certains traits de caractère en commun, mais aussi une vieille rivalité.

L'ordre du Crapaud

Science et boue



Devise : « Etendre l'Empire »

Drapeau : Un crapaud écrasant une ville, vert sur rouge.

Fonction : Actuellement spécialisés dans les opérations « amphibies » et les combats en marécages.

Histoire : L'ordre est vieux d'une dizaine de siècles. A l'origine, il se compose de « pionniers », chargés de décontaminer les régions de Granbretanne que les Dévastations ont rendu inhabitables. Il est devenu guerrier quand il a dû lutter contre les créatures qui infestaient l'arrière pays. L'ordre est incorporé à l'armée quand Huon décide de la Conquête. Il a servi tant bien que mal à chaque fois que l'Empire a eu affaire à des régions marécageuses, des polders hollandais aux marécages semi tropicaux d'Andalousie. Après l'avènement de Flana, la plupart de ses membres ont abandonné le masque, et se sont remis à la colonisation de l'intérieur des Terres.

Connétable : Rana Crenn est le 134ème Connétable. Comme beaucoup de ses hommes, il est trapu, gros, avec une bouche anormalement large et des verrues sur le visage. Il est obsédé par l'idée de laisser son nom dans l'Histoire et est capable de tout pour y parvenir, même de trahir Huon pour se rallier à Flana. Après la Révolution, il devient ministre des Nouveaux Territoires, et coordonne l'assainissement de l'arrière pays. Après une carrière brillante, il meurt dans son lit. Il est inhumé dans l'enceinte du Palais, en présence de l'Impératrice.

Temple : Le Temple du Crapaud est l'un des rares à se trouver hors de Londra, à une demie journée de voyage vers le nord. Le bâtiment a la forme d'un champignon colossal, sur lequel est perché un crapaud de pierre haut d'une trentaine de mètres. Tout cela est ancien et de proportions modestes relativement modestes (à peine la taille de notre Centre Beaubourg. Autant dire minuscule, et inférieur aux normes granbretonnes). Il est entouré d'un parc immense et marécageux, où l'ordre a acclimaté à grands frais toutes sortes de créatures déplaisantes venues de toute l'Europe (notamment une dizaine de baragouins).

Recrutement : Le futur Crapaud est abandonné dans le parc, sans nourriture et avec un couteau pour seule défense. Ceux qui survivent 48 heures aux plantes vénéneuses et aux monstres sont admis. Tout le monde peut postuler, même les étrangers captifs d'un autre ordre (dommage qu'en général, ils l'ignorent). Toutefois, les grades les plus élevés sont réservés aux Granbretons de souche ; et plus spécialement aux membres de la famille Crenn.

Organisation : L'ordre paye cher son récent changement de fonction. A l'ancienne structure

« scientifique » est venue se superposer un ordre militaire. Le résultat ne s'est pas fait attendre : une bureaucratie étouffante et sclérosée au sommet, et une formation en unités souples et indépendantes, avec un minimum de hiérarchie à la base. Tout l'état-major de Crenn se composait d'ingénieurs en hydraulique, de biologistes, et autres techniciens. Huon a dû imposer la nomination d'une fournée de jeunes officiers fraîchement sortis de l'Académie Impériale, qui se sont répartis tous les postes de responsabilité – se superposant le plus souvent aux « anciens ». Les anciens « pionniers » sont pour la plupart devenus officiers. Ils brillent par leur incompétence. Pour eux, la guerre n'est qu'une occasion de faire du tourisme, et d'observer de nouvelles solutions pour dompter la nature (la plupart possèdent une formation scientifique). Les polders hollandais notamment, ont par la suite été imités à très grande échelle sur le côté nord est de l'Empire.



Comportement : Il est souvent arrivé que l'ordre ait à opérer sur des « îlots de résistance » formés de courageux imbéciles qui s'imaginaient que l'on ne parviendrait pas à les déloger des marais où ils s'étaient réfugiés. Dans ce cas, ils se comportent exactement comme les autres soldats Granbretons. Peut-être même plus mal. Ils se battent avec rage et dégoût, comme s'ils avaient hâte d'en finir. La plupart n'aiment pas faire souffrir. Les prisonniers peuvent espérer une fin rapide – parfois même indolore.
Parmi leur équipement de combat, une armure « spéciale ». Elle est couverte de bosselures, imitant la peau d'un véritable crapaud. Chaque « verrue » est pleine d'un poison différent : mortel, somnifère, aveuglant… avec une grande variété de présentations : gaz, contact (la capsule est prévue pour se briser en cas de corps à corps), à ingérer, etc… Ils évitent les face à face. Quand ils peuvent, ils se contentent d'incendier le marais et de surveiller les issues. Il semble qu'ils aient possédé la recette d'une sorte de « feu grégeois », qui brûlait même au contact de l'eau.
Malgré tout, ils ne sont pas très redoutables. Les officiers osent rarement prendre une décision, de peur de se voir désavoués ensuite, et les ordres qui parviennent de leur état-major sont le plus souvent incohérents – le militaire se voyant contredit par son supérieur « civil ».

Relations avec les autres ordres : Les ordres guerriers les considèrent comme des fumistes, et évitent au maximum de faire appel à eux. Par contre, ils entretiennent de bonnes relations avec les Lézards et les Serpents. Ces derniers profitent souvent des découvertes que les Crapauds peuvent faire dans les ruines des anciennes cités, qui se trouvent fréquemment dans des zones marécageuses.

L'ordre de la Hyène

Carnage & Cie

Devise : « Châtiment »

Drapeau : Deux hyènes noires se disputant un cadavre rouge sang, sur champ blanc.

Fonction : Faire plier par la terreur les résistances rencontrées lors de l'Invasion, « pacifier » les contrées qui osent se rebeller.

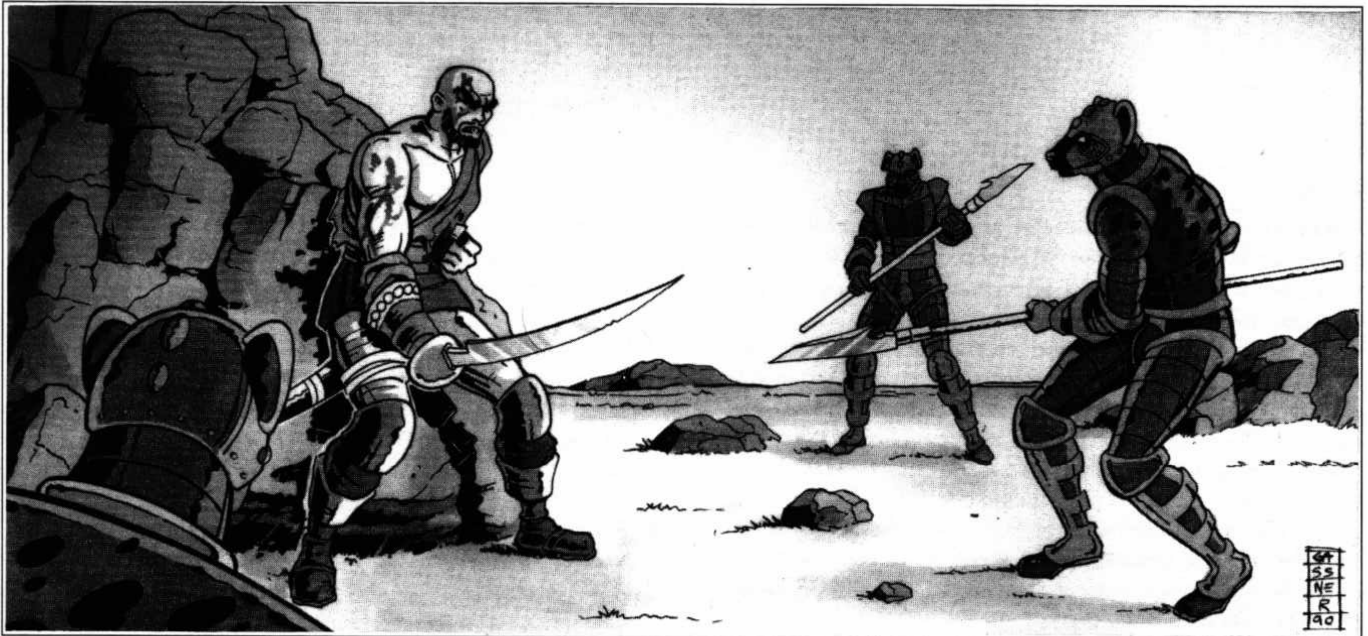
Historique : Ce n'était à l'origine qu'une simple Meute de l'Ordre du Chien. Elle en a été détachée il a un peu plus de 50 ans, après la rébellion de Franda Promp. Son importance dans l'appareil militaire de l'Empire n'a cessé de croître depuis. Les Hyènes ont été employées sur tous les fronts pendant la Conquête. Rallié un extremis à Meliadus, l'ordre sera dissous par Flana. La plupart de ses membres furent remis aux nations européennes, qui les jugèrent pour « crimes de guerre ». Les rares qui y échappèrent furent exécutés après une tentative de coup d'état contre l'Impératrice Reine…

Connétable : Après sa naissance, Huon confie le nouvel ordre à la famille Vlaner. Jusqu'à la conquête de la Slovaquie, il sera dirigé par Kran Vlaner, dit « le Terrible ». Il trouve la mort du côté de Zgreb, dans des circonstances mal expliquées. L'Inquisiteur Impérial qui enquêta sur l'affaire insinua qu'il aurait pu s'agir d'un assassinat préparé par Promp. La direction de l'ordre échut alors à Hugh Vlaner, le fils aîné du Terrible. Il avait dix ans. Sous l'influence d'un de ses esclaves, il tente de modérer l'ordre. Après quelques mois, les officiers se rebellent, exécutent l'esclave et imposent un Conseil de Capitaines, qui contrôle étroitement Hugh. Et la sauvagerie de l'ordre ne connaît plus de limites…

Temples : Le Temple de la Hyène est situé à quelques centaines de



mètres du Palais Impérial. Son architecture est moderne, et controversée. Un seul bâtiment (titanesque) abrite à la fois le Temple, les casernes, la résidence du connétable, et toutes les commodités nécessaires au repos des guerriers – notamment un marché aux esclaves, des armuriers et une aile entière qui a été concédée aux Vison (l'ordre des prostituées). On affirme que si cette disposition a été adoptée, c'est tout simplement pour empêcher les Hyènes de trop traîner dans la ville… Dieu sait quels dégâts ils pourraient y causer, l'ennui aidant.



Recrutement : À dix ans, les jeunes Granbretons se voient offrir la possibilité de passer l'Epreuve de Compréhension, qui leur révèlera « le sens de la vie ». Ceux qui survivent au processus sont admis. Tout ce qu'on sait sur l'épreuve, c'est qu'elle implique l'absorption de Sang de Lumière, un hallucinogène puissant, obtenu à partir d'un champignon qui pousse sur les rives empoisonnées de la Tames.

Organisation : Il existe deux corps principaux. Les experts accompagnent les troupes « normales » lorsqu'elles envahissent un nouveau territoire. En cas de résistance, ce sera a eux de choisir les « exemples » qu'il convient de faire. Parmi les mesures les plus souvent prises, les prises d'otages, la destruction de tout ce qui aurait pu servir de « point de ralliement » (tous les symboles historiques), et bien sûr des châteaux et des grandes villes.
La « Division Châtiment » se charge quant à elle de « ramener les révoltés à la raison ». Autrement dit, d'anéantir toute vie dans la zone concernée. Les deux principes qui la gouvernent sont la brutalité et la rapidité. Leurs opérations doivent avoir une répercussion maximum. Aussi ont-ils coutumes de laisser « fuir » un ou deux survivants, qui se chargeront de faire leur propagande… Théoriquement, ils ne doivent intervenir que dans les cas extrêmes : les territoires où ils ont sévi sont dévastés pour plusieurs années, et l'Empire a besoin de toujours plus de vivres et de matières premières. Mais en pratique, Méliadus laisse toujours une unité Hyène derrière l'armée. Si les troupes régulières n'ont pas maté toute résistance au bout d'un certain temps, on les retire pour laisser place aux Hyènes…
Il existe une hiérarchie complexe, incompréhensible aux non-initiés. Tout ce que l'on peut avancer est qu'elle repose sur les décorations de l'armure – plus il y a de tâches et de bandes noires sur le fond brun, plus la personne est haut placée.

Comportement : On ignore la nature de la Compréhension qu'ils reçoivent à leur entrée dans l'Ordre. Ce qui est certain, qu'elle porte au plus au point le cynisme et le nihilisme qui existe chez tous les Granbretons. Ils ne prennent rien au sérieux, et surtout pas leur travail. Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne le fassent pas bien. Au contraire. Ils ont tendance à « blaguer » avec leurs victimes. Couper les oreilles de quelqu'un pour les lui faire manger est considéré comme une bonne force… Imaginez une bande de GI's complètement désaxés en pleine guerre du Viet-Nam. Il est important de noter qu'ils n'ont aucune valeur comme combattants. Ce ne sont que des tueurs, particulièrement efficaces… à condition de ne pas leur résister.
En fait, ils rencontrent rarement une opposition sérieuse : tout en eux est calculé pour terrifier, depuis leurs masques grimaçants jusqu'à leur langue secrète (une série de gloussements et de ricanements couvrant toute la gamme de l'aigu, sans doute l'un des sons les plus terrifiants qu'on puisse entendre).

Relations avec les autres ordres : En dehors d'une vieille inimitié avec les Chiens, ils s'entendent bien avec tout le monde. I faut dire que les contacts sont réduits au minimum…

Tristan Lhomme

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 5** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en septembre 1990.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Alain Gassner**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~